



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

KUTA ALIAGARA : DESA WISATA

Die Tia Begin
3211100099

DOSEN PEMBIMBING:
ANGGER SUKMA MAHENDRA, S.T., M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

KUTA ALIAGARA : TOURIST VILLAGE

Dia Tia Begin
3211100099

SUPERVISOR:
ANGGER SUKMA MAHENDRA, S.T., M.T.

**UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015**

LEMBAR PENGESAHAN

KUTA ALIAGARA : DESA WISATA



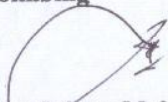
Disusun oleh :

DIE TIA BEGIN
NRP : 3211100099

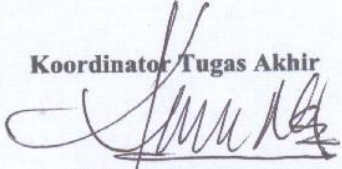
Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 7 Juli 2015
Nilai : A

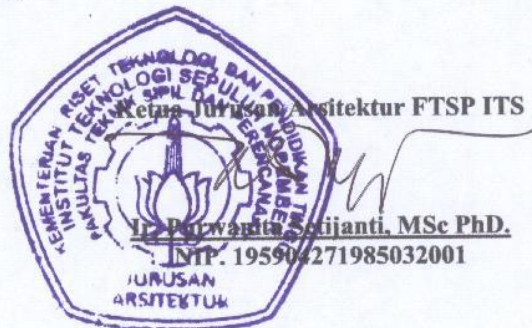
Mengetahui

Pembimbing


Angger Sukma Mahendra ST., MT.
NIP. 198203022008121002

Koordinator Tugas Akhir


Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001



ABSTRAK

KUTA ALIAGARA : DESA WISATA

Oleh

Die Tia Begin

NRP : 3211100099

Republik Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri dari beribu pulau yang membentang dari Sabang sampai Merauke. Selain itu Indonesia juga dilewati oleh Cincin Api Pasifik atau Lingkaran Api Pasifik (bahasa Inggris: *Ring of Fire*). Dimana di sepanjang daerah yang dilewati Cincin Api Pasifik ini tersebar Gunung api yang menyebabkan sering terjadinya gempa bumi dan letusan gunung berapi.

Salah satunya adalah Gunung Sinabung. Gunung ini meletus setelah tertidur selama 400 tahun. Hal ini menyebabkan kerugian yang sangat besar. Selain itu masyarakat sama sekali tidak memiliki pengalaman dalam menghadapi letusan gunung api yang sebesar ini sebelumnya. Hal yang paling berdampak dari bencana ini adalah rusaknya rumah warga yang berada di sekitar kaki Gunung Sinabung. Sehingga warga yang tinggal di kaki Gunung Sinabung sampai saat ini masih berada di pengungsian.

Dengan demikian penduduk korban bencana ini membutuhkan tempat tinggal yang layak bagi mereka untuk dapat hidup dengan normal. Maka relokasi desa perlu segera dilakukan,. Selain itu pula dilihat adanya potensi desa relokasi ini dijadikan sebagai desa wisata.

Dalam merancang desa wisata ini berdasarkan prinsip desain Simbiosis dari Kisho Kurokawa. Dimana pada desa yang baru ini nantinya akan bersanding dengan nilai-nilai yang terkandung dalam desa lama. Sehingga baik penduduk yang tinggal maupun pengunjung yang berwisata ke desa ini akan merasa nyaman dan terwadahi dengan baik.

Kata Kunci : Bencana alam, relokasi, desa wisata.

ABSTRACT

KUTA ALIAGARA : TOURIST VILLAGE

By

Die Tia Begin

NRP : 3211100099

Republic of Indonesia is an archipelago consisting of thousands of islands that stretches from Sabang to Merauke. In addition, Indonesia also bypassed by the Pacific Ring of Fire. Where along the Pacific Ring of Fire is scattered volcanoes that cause frequent earthquakes and volcanic eruptions.

One of them is Mount Sinabung. The mountain erupted after being dormant for 400 years. This leads to huge losses. Beside the people live around this mountain do not have experience in dealing with volcanic eruptions of this magnitude before. The most impact of this disaster is the destruction of the housing that were around Mount Sinabung. This caused people that lived in radius 3 kilometers of Mount Sinabung is still living in evacuations.

Thus the affected population is in need of adequate housing for them to be able to live a normal life. So, the relocation villages should be done immediately. Moreover there is a potential that the relocation village area can also be used as a tourist village. Which also will be used to help citizens to a better economy and preserve the existing cultural values .

This tourist village design is based on the Symbiosis design principles of Kisho Kurokawa. Where this new village will be coupled with the values contained in the old village. So that both residents that stayed and visitors that traveled to this village will be comfortable and well accommodated.

Keywords: natural disasters, relocation, tourist village.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Kuta Aliagara : Desa Wisata”.

Penulisan laporan ini merupakan suatu program akhir pendidikan di Jurusan Arsitektur, yang di dalam pengkajian makalah ini berisi penyelesaian gagasan tentang objek tugas akhir yang dirancang berdasarkan tema yang dikaji sehingga telah dikembangkan lebih lanjut ke dalam tugas akhir dalam bentuk grafis.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak terlepas dari kesulitan-kesulitan dan masalah, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak maka kesulitan-kesulitan dan masalah tersebut dapat teratasi.

Untuk itu pada kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

1. Yang terhormat Ibu Ketua Jurusan Arsitektur, Dr. Ir. Purwanita S., M.Sc, Phd
2. Yang saya hormati Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D., selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir.
3. Yang saya hormati Angger Sukma Mahendra ST., MT., selaku dosen pembimbing penulis yang senantiasa bersabar dalam membimbing serta memberikan saran dan kritik untuk karya Tugas Akhir penulis.
4. Yang saya cintai kedua Orang Tua dan keluarga atas dukungan baik moral dan finansial dalam pengerjaan karya Tugas Akhir penulis.
5. Yang selalu menjadi penyemangat, *my partner in crime*, Safana Dewingga S.D. , dan Oudyziea Aiz Samodra.
6. Teman-teman Lab TA, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, untuk dukungan dan kebersamaannya selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu telah mendukung penyelesaian karya Tugas Akhir ini.

Sangat disadari dalam penyusunan laporan ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan waktu penyusunan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya tulis ini. Akhir kata semoga karya tulis Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	1
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	2
II Program Desain	
II.1 Tapak dan Lingkungan	4
II.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang	4
III Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain	7
III.2 Metoda Desain	8
III.3 Konsep Desain	10
IV Eksplorasi Desain	
IV.1 Eksplorasi Tapak	17
IV.2 Eksplorasi Hunian & Homestay	23
KESIMPULAN	31
BIOGRAFI	32
DAFTAR PUSTAKA	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	(Peta Ring of Fire)	1
Gambar I.2	(Peta Gunung Api di Indonesai)	1
Gambar 2.1	(Peta Jarak Lahan dan Gunung Sinabung)	4
Gambar 2.2	(Peta Lahan)	4
Gambar 3.1	(Diagram Simbiosis)	8
Gambar 3.2	(Diagram The Symbiosis of History and Nature)	8
Gambar 3.3	(Tatanan Desa Pra Erupsi Gunung Sinabung)	10
Gambar 3.4	(Diagram Pengunjung)	11
Gambar 3.5	(Diagram Penduduk)	12
Gambar 3.6	(Konsep Hunian dan Homestay)	14
Gambar 3.7	(Potongan Konsep Hunian dan Homestay)	14
Gambar 3.8	(Rumah Adat)	15
Gambar 3.9	(Erupsi Gunung Sinabung)	16
Gambar 4.1	(Eksplorasi Tapak)	17
Gambar 4.1	(Eksplorasi Tapak)	17
Gambar 4.2	(Suasana Hunian dan Homestay)	23
Gambar 4.3	(Suasana Kuta Aliagara : Desa Wisata)	29

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 (Program Desain) 4

Tabel II.2 (Program Fasilitas Penduduk) 5

Tabel II.3 (Program Fasilitas Wisata) 5

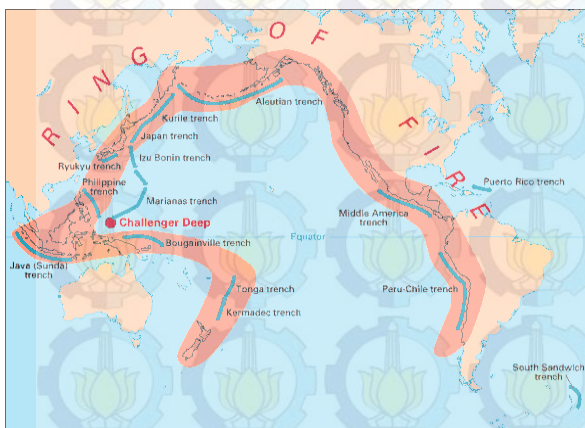
BAB I

Pendahuluan

Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari lebih dari 13.000 pulau. Hampir semua pulau utama/ besar yang tersebar di wilayah Nusantara ini, kecuali Kalimantan merupakan area rawan bencana karena secara geologis dilewati oleh cincin api pasifik.

Cincin Api Pasifik atau Lingkaran Api Pasifik (bahasa Inggris: *Ring of Fire*) adalah daerah yang sering mengalami gempa bumi dan letusan gunung berapi yang mengelilingi cekungan Samudra Pasifik. Daerah ini berbentuk seperti tapal kuda dan mencakup wilayah sepanjang 40.000 km. Daerah ini juga sering disebut sebagai sabuk gempa Pasifik. Sekitar 90% dari gempa bumi yang terjadi dan 81% dari gempa bumi terbesar terjadi di sepanjang Cincin Api ini.



Gambar 1.1 Peta Ring of Fire

Di Indonesia terdapat 127Gunung api yang tersebar di sepanjang Cincin api ini.



Gambar 1.2 Peta Gunung Api di Indonesia

Belakangan ini banyak diberitakan terjadinya letusan gunung berapi di berbagai daerah di Indonesia. Salah satunya yang masih marak hingga saat ini ialah Erupsi dari Gunung Sinabung di Sumatera Utara.

Isu dan Konteks Desain

Gunung Sinabung (bahasa Karo: **Deleng Sinabung**) adalah gunung api di Dataran Tinggi Karo, Kabupaten Karo, Sumatera Utara, Indonesia. Gunung ini tidak pernah tercatat meletus sejak tahun 1600, tetapi mendadak aktif kembali dengan meletus pada tahun 2010, dan berlangsung hingga kini.

Akibat dari bencana alam ini, adalah kerusakan yang terjadi, terutama bagi pemukiman dan perkebunan yang ada di sekitar Gunung Sinabung. Tercatat kerugian yang diakibatkan oleh bencana ini mencapai

1.5 triliun Rupiah. Terdapat 7 desa yang tidak dapat lagi ditinggali dan harus direlokasi. Pos-pos pengungsi masih tersebar di berbagai tempat di Kabupaten Tanah Karo.

Dengan melihat dari fakta ini, maka dibutuhkan sebuah pemukiman baru bagi para penduduk yang kehilangan tempat tinggalnya. Pemukiman ini nantinya akan menjadi tempat tinggal tetap bagi para penduduk yang desanya sudah tidak dapat ditinggali lagi.

Pemerintah sendiri telah memberikan sebuah lahan yang terletak di Siosar, Kecamatan Merek, Kabupaten Karo. Lahan ini merupakan lahan Hutan Produksi Siosar, yang telah dibebaskan izin pemakaiannya sebagai lahan bagi pemukiman, merujuk pada Surat Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Nommor S.482/Menhut-II/2014 per tanggal 29 Oktober 2014.

Melihat potensi yang terdapat di lahan ini, seperti potensi alam, dan potensi budaya setempat maka, selain dijadikan sebagai desa relokasi, desa ini juga berpotensi dijadikan sebagai desa wisata. Dimana selain menyediakan tempat tinggal baru bagi penduduk yang kehilangan tempat tinggal lamanya, juga menyediakan fasilitas wisata yang dapat dikelola oleh penduduk.

Permasalahan dan Kriteria Desain

Dari uraian isu, dapat disimpulkan beberapa permasalahan desain yang ditemui, antara lain,

1. Akibat dari bencana alam, dibutuhkan hunian tetap bagi penduduk yang tempat tinggalnya tidak dapat ditinggali lagi.

2. Mata pencaharian utama sebagai petani sehingga dibutuhkan lahan perkebunan.

3. Lahan merupakan eks hutan produksi dengan kondisi lahan berkontur, sehingga akan berdampak bagi objek desain.

4. Suasana desa yang tercipta akan berbeda dibandingkan dengan suasana desa sebelumnya.

5. Desa relokasi sebagai desa wisata yang membutuhkan fasilitas akomodasi penunjang bagi wisatawan.

6. Aktivitas dan kehadiran non penduduk (wisatawan) sebagai akibat dari pembentukan desa wisata.

KRITERIA: TAPAK

1. Dalam zoning dan penempatan massa memperhatikan kontur lahan dan seminimal mungkin merusak hutan.
2. Sirkulasi dan pembagian area pribadi dan publik yang jelas.

KRITERIA: FASILITAS

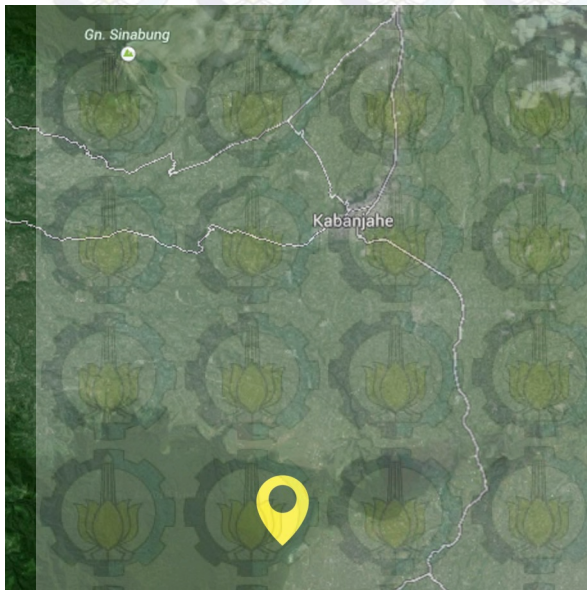
1. Pemisahan area pribadi dan publik yang jelas.
2. Memiliki akses menikmati pemandangan alam yang ada.
3. Dapat dikembangkan di kemudian hari
4. Mengandung unsur budaya setempat (lokalitas)

BAB II

Program Desain

Tapak dan Lingkungan

Lahan terletak sekitar 30 Kilometer dari Gunung Sinabung, dan sekitar 17 Kilometer dari Kabanjahe.

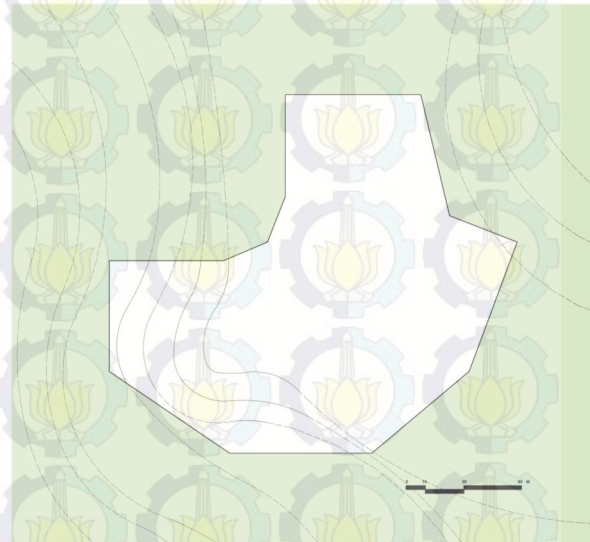


Gambar 2.1 Peta Jarak Lahan dan Gunung Sinabung

Lokasi : Siosar, Kec. Merek, Kab. Karo, SUMUT
Luas Lahan : 24.700 M²

Lahan menggunakan area Hutan Produksi Siosar, yang dibuka untuk pemukiman relokasi Pasca Erupsi Gunung Sinabung. Dengan demikian area sekitar lahan masih merupakan bagian dari hutan produksi.

Kondisi lahan berkontur, berudara segar dan dingin khas pegunungan, dengan pemandangan alam yang sangat indah.



Gambar 2.2 Peta Lahan

Pemrograman Fasilitas dan Ruang

Program desain

PELAKU	AKTIVITAS	FASILITAS
Penduduk	Menetap Berkebun	Hunian Tetap Perkebunan
Wisatawan	Bermalam Menikmati pemandangan alam Menikmati wisata budaya adat	Penginapan Gardu Pandang Jalur Trek Hutan Kompleks rumah adat dan workshop Fasilitas parkir

Tabel 2.1 Program Desain

PROGRAM FASILITAS PENDUDUK

FASILITAS	KEGIATAN	KEBUTUHAN LUASAN (M ²)
A.RUMAH WARGA	Para penduduk melakukan kegiatan sehari-harinya seperti tidur, makan, mandi, dll di rumah.	120.25
B.PERKEBUNAN	Berkebun. Sebagai mata pencaharian utama penduduk di Kabupaten Karo, maka berkebun adalah salah satu aktivitas utama yang dilakukan oleh penduduk. Dengan mengelola perkebunan, penduduk menarik minat wisatawan dengan beragam wisata alam seperti memetik buah, dan memanen hasil perkebunan.	12000

Tabel 2.2 Program Fasilitas Penduduk

PROGRAM FASILITAS WISATA

FASILITAS	KEGIATAN	KEBUTUHAN LUASAN (M ²)
A.AREA PARKIR	Area parkir yang luas dan memadai bagi pengunjung yang datang. Parkiran ini akan dapat mengakomodasi berbagai kendaraan seperti mobil, motor, dan bus.	1068
B.KIOS	Pada area kios, para pengunjung dapat membeli berbagai cinderamata, baik berupa souvenir maupun makanan khas yang dijual.	373,75
C.HOME STAY	Wisatawan yang datang ke Desa Wisata ini dapat menghabiskan waktunya lebih dari sehari untuk menikmati berbagai fasilitas yang disediakan, maka homestay ini dirancang sebagai tempat wisatawan menginap.	71,75

Tabel 2.3 Program Fasilitas Wisata

D.GARDU PANDANG	Gardu pandang disediakan sebagai tempat bagi para pengunjung untuk dapat menikmati pemandangan alam yang alami dan sangat indah.	25
E.PONDOK WORKS HOP	Para wisatawan yang datang dapat mempelajari dengan lebih dekat bagaimana tahapan-tahapan dalam pembuatan beberapa hasil karya khas daerah Karo.	255
F.KOMPLEK SUMAH ADAT	Menampilkan beberapa bangunan adat khas suku Karo.	1352
G.TREKHUTAN	Pengunjung dapat menikmati suasana asli hutan dengan berjalan kaki menyusuri jalur trekking hutan.	1000

BAB III

Pendekatan dan Metoda Desain

Pendekatan Desain

Permasalahan yang ditemui dalam mendesain, menjadi sudut pandang untuk menentukan pendekatan desain dalam merancang desa wisata sebagai desa reloaksi.

Dari permasalahan yang ada dapat disimpulkan beberapa poin yang saling bertentangan. Antara lain :

Hutan X Pemukiman

Faktanya, pemukiman penduduk akan dibangun di lahan eks hutan produksi dimana lingkungan sekitarnya juga merupakan hutan produksi.

Lingkungan Lama X Lingkungan Baru

Faktanya, lingkungan pemukiman baru yang akan ditempati oleh warga adalah pemukiman baru yang keadaannya berbeda dengan lingkungan pemukiman lamanya.

Pribadi X Publik

Faktanya, sebelumnya desa merupakan konsumsi pribadi dari penduduk yang tinggal di dalamnya. Dengan dijadikan sebagai desa wisata, akan banyak orang asing yang memasuki desa sehingga menimbulkan kesan 'terbuka' pada desa.

Dua hal yang saling bertentangan,

keduanya merupakan hal yang penting dan tidak dapat dihapuskan, namun harus bersanding dan berdampingan dalam desain. Hal ini sangat sesuai dengan teori Simbiosis oleh Kisho Kurokawa [1].

"[Where these two opposites] not resolved in some totalistic synthesis, but played against each other staccato-like to keep their identity and autonomy"

Dengan demikian, Simbiosis dijadikan sebagai pendekatan dalam menentukan batasan-batasan rancangan desain desa wisata.

Sesuai yang tertulis dalam bukunya, Kisho kurokawa, *INTERCULTURAL ARCHITECTURE – The Philosophy of Symbiosis*, keberhasilan pendekatan ini tergantung pada apakah seseorang memiliki keinginan untuk memahami lawan.

Dengan demikian, berdasarkan teori simbiosis, untuk setiap permasalahan akan didapatkan rumusan sebagai berikut:

Hutan X Pemukiman

Pemukiman, yang berdampingan dengan hutan, didesain dengan memperhitungkan kondisi hutan produksi, sehingga tidak saling merugikan

Lingkungan Lama X Lingkungan Baru

Nilai-nilai pada lingkungan pemukiman lama, seperti budaya silaturahmi, tradisi adat, dan sifat independen dimasukkan ke dalam rancangan desain pemukiman baru, sehingga meskipun dengan tampilan dan lingkungan baru,

namun penduduk dapat merasa nyaman tinggal di desa relokasi ini.

Pribadi X Publik

Dengan adanya wisatawan yang berdatangan ke desa wisata ini, maka dibutuhkan pembatas yang jelas antara area pribadi penduduk dan area publik, namun tetap memfasilitasi wisatawan untuk menikmati desa wisata in.

Metoda Desain

Metode desain yang digunakan adalah teori Simbiosis oleh Kisho Kurokawa. Pada bukunya yang berjudul *INTERCULTURAL ARCHITECTURE – Philosophy of Symbiosis*, dikatakan bahwa, “*The Philosophy of Symbiosis offers us the prospect of enjoying a coexistence of life and death*” dengan kata lain metode ini memungkinkan adanya jembatan yang saling menghubungkan dua hal yang saling berdampingan.



Gambar 3.1 Diagram Simbiosis

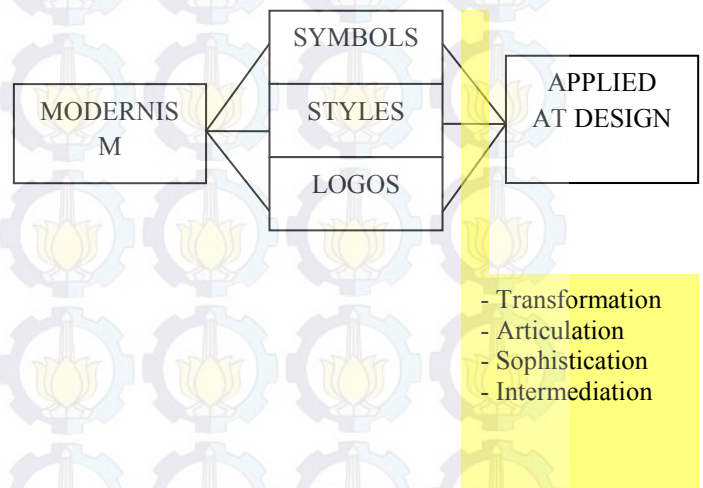
Dan dalam buku ini tertulisa bagaimana teori simbiosis direalisasikan dalam arsitektur.

The realisation of architectural works:

1. The symbiosis of history and nature.

“The concept of the symbiosis of humanity (architecture) and nature is atransformation of thet paradigm of the dominance of logo”

Dalam hal ini, *nature* tidak hanya diartikan sebagai lingkungan alam secara harafiah, namun keadaan saat ini (*present*) juga dapat diartikan sebagai *nature* atau lingkungan yang ada.



Gambar 3.2 Diagram The Symbiosis of History and Nature

2. The symbiosis of history and the present.

Extracting the values from the past, and applied at the present.

Dalam hal ini, nilai-nilai di masa lalu diekstrak, lalu diterapkan pada desain di masa sekarang.

3. The symbiosis of heterogeneous elements.

Pada elemen-elemen arsitektural juga dapat diterapkan teori simbiosis, misalnya pada eksterior dan interior bangunan rancang.

Dalam buku *Theory in Landscape Architecture* [2], terdapat artikel oleh Kevin Lynch dan Gary Hack yang berjudul *Site Design*. Dalam artikel ini, Lynch dan Hack menyatakan, bahwa dalam mendesain lahan berkaitan dengan 3 elemen, yaitu :

1. The Pattern of Activity

Diagram aktivitas, perilaku, karakter, hubungan aktivitas, kepadatan, kebutuhan program.

2. The Pattern of Circulation

Tata ruang pergerakan manusia dan hubungannya dengan lokasi aktivitas.

3. The Pattern of Sensible Form That Support

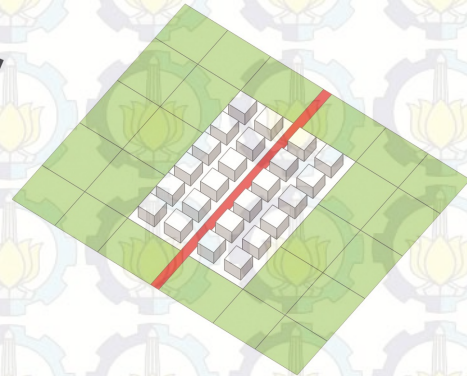
Berpusat pada pengalaman manusia terhadap sebuah tempat. Tentang apa yang mereka lihat, dengar, cium, dan rasakan.

Bagaimana perilaku pada sebuah tempat, dan pengalamannya dalam merasakan tempat tersebut.

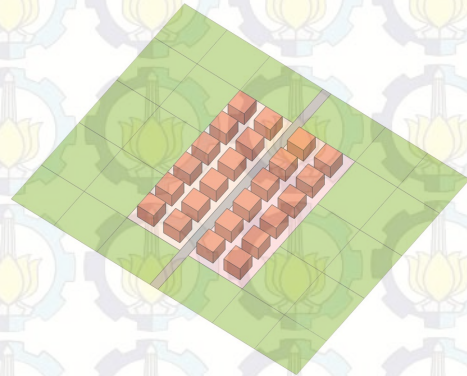
Konsep Desain

Tatanan kehidupan penduduk desa sebelum erupsi Gunung Sinabung

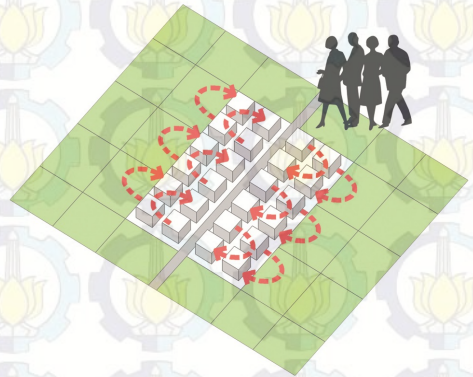
1. Desa memiliki tatanan berkumpul, disepanjang jalan utama, lalu disekelilingnya merupakan lahan pertanian penduduk.



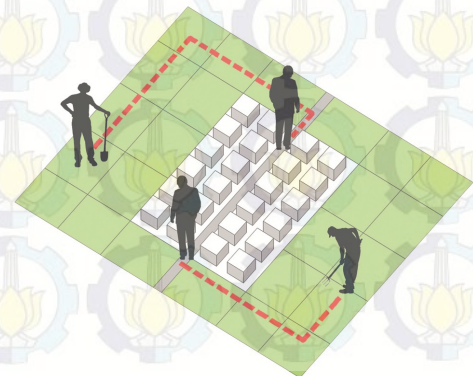
2. Rumah penduduk saling berdekatan, dan terpusat di satu titik



3. Hubungan kekerabatan antar penduduk sangat tinggi, dengan demikian penduduk sering saling mengunjungi rumah, satu dengan yang lain.

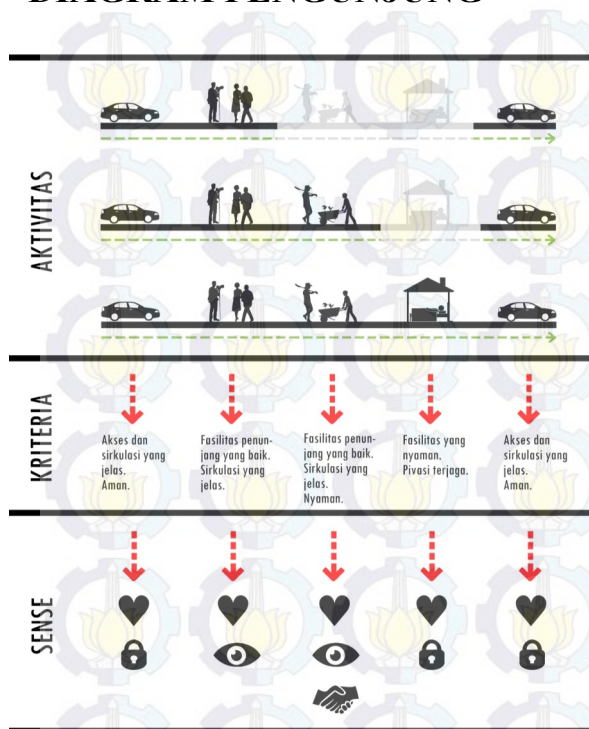


4. Karena lahan pertanian yang dekat dengan , mempermudah akses penduduk untuk beraktivitas bekerja.



Gambar 3.3 Tatanan Desa Pra Erupsi Gunung Sinabung

DIAGRAM PENGUNJUNG



Gambar 3.4 Diagram Pengunjung

Berikut adalah beberapa urutan kegiatan yang mungkin dilakukan oleh wisatawan yang datang ke desa wisata ini, yaitu

1. Setelah datang dan memarkirkan kendaraannya, pengunjung menikmati pemandangan alam yang ada, dan menikmati secara visual fasilitas wisata yang ada. Lalu pulang.
2. Setelah datang dan memarkirkan kendaraannya, pengunjung menikmati pemandangan alam yang ada, dan menikmati secara visual fasilitas wisata yang ada. Selanjutnya pengunjung berinteraksi dengan warga melalui fasilitas seperti berkebun dan workshop. Lalu pulang.
3. Setelah datang dan memarkirkan kendaraannya, pengunjung menikmati pemandangan alam yang ada, dan

menikmati secara visual fasilitas wisata yang ada. Selanjutnya pengunjung berinteraksi dengan warga melalui fasilitas seperti berkebun dan workshop dan menginap di homestay. Lalu pulang.

Keterangan sense



Fasilitas yang baik dan nyaman.



Fasilitas dengan pemandangan atau visual yang indah dan menarik

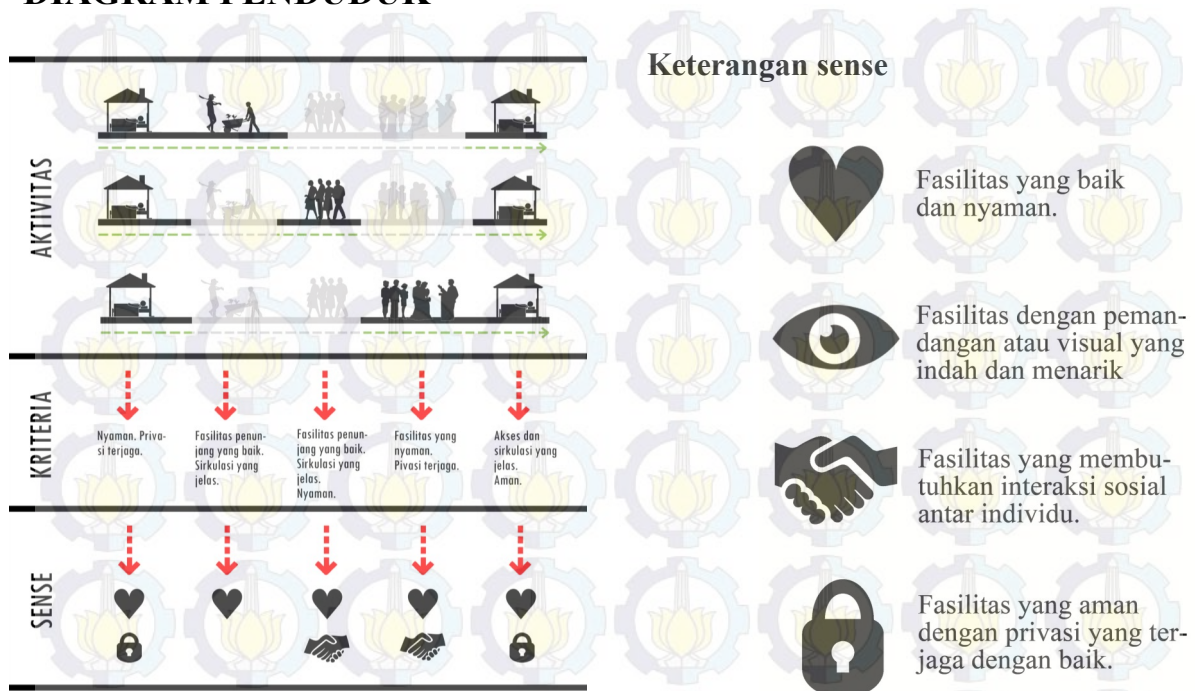


Fasilitas yang membutuhkan interaksi sosial antar individu.



Fasilitas yang aman dengan privasi yang terjaga dengan baik.

DIAGRAM PENDUDUK



Gambar 3.5 Diagram penduduk

Berikut adalah beberapa urutan kegiatan yang mungkin dilakukan oleh penduduk yang tinggal di desa wisata ini, yaitu

1. Dari rumah, penduduk pergi untuk berkebun, lalu pada sore hari kembali pulang ke rumah masing-masing.
2. Dari rumah, penduduk pergi untuk bersilaturahmi dengan kerabatnya, lalu pulang kembali ke rumah masing-masing.
3. Dari rumah, penduduk pergi untuk melakukan pesta adat dan upacara adat saat ada perayaan, lalu kembali pulang ke rumah masing-masing.

KONSEP TAPAK



KONSEP DESAIN

BUILT



UNBUILT

Memisahkan area terbangun dan tidak terbangun untuk meminimalkan pengrusakan hutan produksi Siosar.



Bagian Utara lahan menjadi akses masuk menuju Kuta Ali-agara. selain itu fasilitas wisata seperti parkir, kompleks rumah adat, serta jambur juga dialokasikan pada bagian Utara Lahan. Hal ini agar aktivitas umum wisatawan terfokus di area ini, sehingga privasi penduduk tetap terjaga.



Bagian Timur lahan dialokasikan sebagai area perkebunan. Pada sisi ini matahari tidak terhalangi, sehingga sangat cocok dialokasikan sebagai area perkebunan.



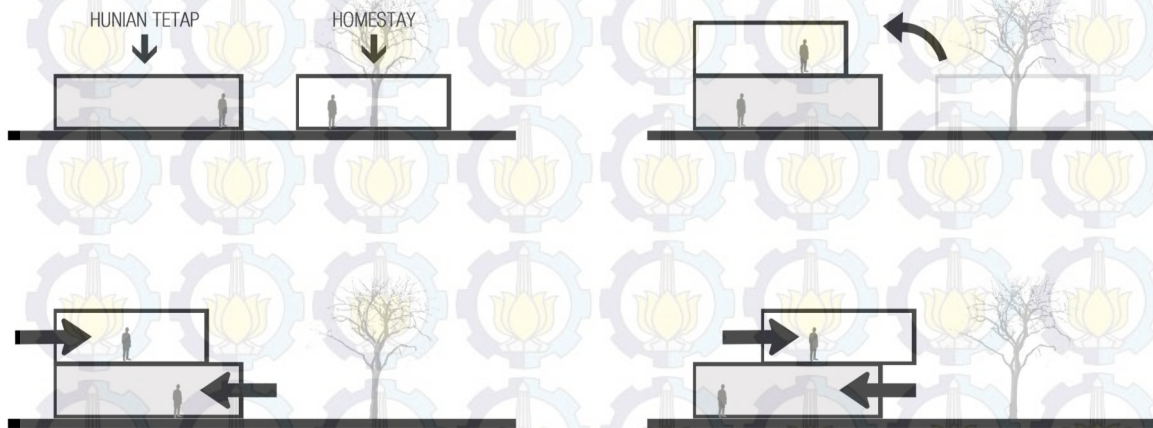
Huntap dan homestay bagi wisatawan dialokasikan di sisi Timur lahan. Sisi ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain: langsung menghadap ke area sawah dan hutan, sehingga memberikan pemandangan yang indah bagi pengunjung wisatawan. Selain itu bagian ini akan nyaman dan tidak panas saat sore hari karena mendapat perlindungan dari pepohonan di sebelah Barat.



Bagian Selatan, yang memiliki ketinggian tertinggi dijadikan sebagai area trekking hutan, serta titik untuk menatap dari gardu pandang.

KONSEP FASILITAS

HUNTAP DAN HOMESTAY



Gambar 3.6 Konsep Hunian dan Homestay

Dibandingkan jika memisahkan bangunan huntap dan homestay yang akan memakan lebih banyak lahan, maka menyatukan huntap dan homestay akan lebih efisien.

Namun untuk tetap menjaga privasi dari penduduk, maka dibuat akses masuk dari arah berbeda. Yaitu bangunan huntap dari arah depan dan bangunan homestay dari arah belakang.



Gambar 3.7 Potongan Konsep Hunian dan Homestay

Selain itu adanya perbedaan tinggi lahan dapat menghasilkan tatanan hunian yang berkesan tertumpuk. Hal ini juga semakin memperkuat terjaganya privasi, karena selain masuk dari arah berlainan, elevasi tanah tempat pintu masuk tiap bagian pun berbeda. Dengan demikian aktivitas wisatawan tidak mengganggu aktivitas dari penduduk setempat. Bangunan homestay di rancang agak menjorok ke

depan, dan diberi akses jendela agar dapat leluasa menikmati pemandangan alam setempat.

KOMPLEKS RUMAH ADAT

Sebagai desa wisata, unsur budaya juga merupakan salah satu daya tarik utama. Salah satu peninggalan budaya yang masih terlihat adalah rumah adat Karo. Yang unik adalah rumah adat Karo tidak semata hanya merupakan rumah tinggal, namun berupa kompleks beberapa bangunan yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Beberapa bangunan tersebut adalah:



RUMAH ADAT SIWALU
JABU



LUMBUNG BERAS
(KEBEN)



LUMBUNG PADI
(SAPO PAGE)



LESUNG

Gambar 3.8 Rumah Adat

PONDOK WORKSHOP

Pondok workshop akan berisi berbagai kesenian dan budaya khas Karo, seperti workshop Anyam, serta workshop terkait obat tradisional seperti Workshop Jahe Merah dan Workshop Kopi. Sesuai dengan namanya, Pondok Workshop ini nantinya akan didesain menyerupai pondokan kayu tradisional.

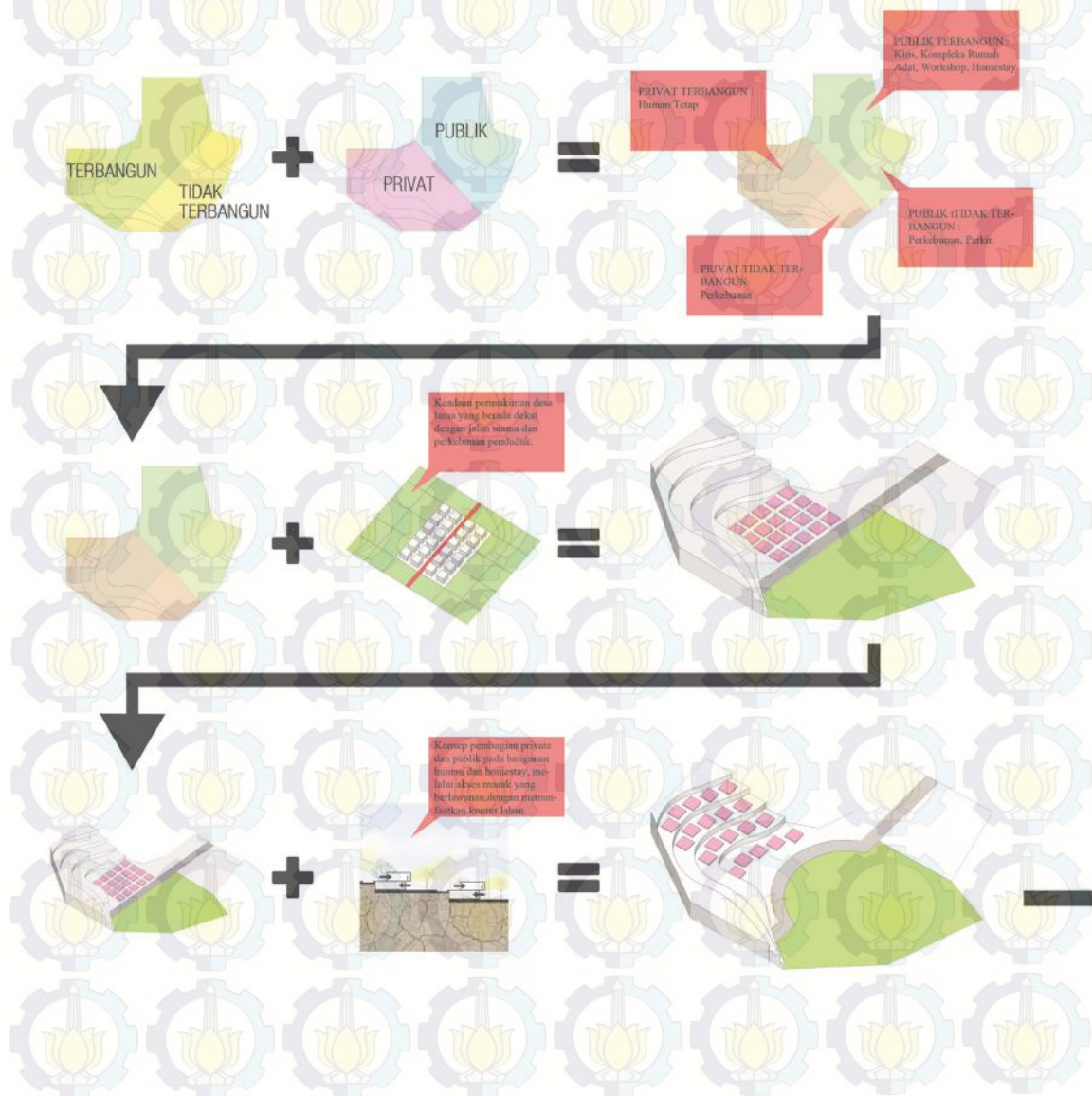


Gambar 3.9 Erupsi Gunung Sinabung

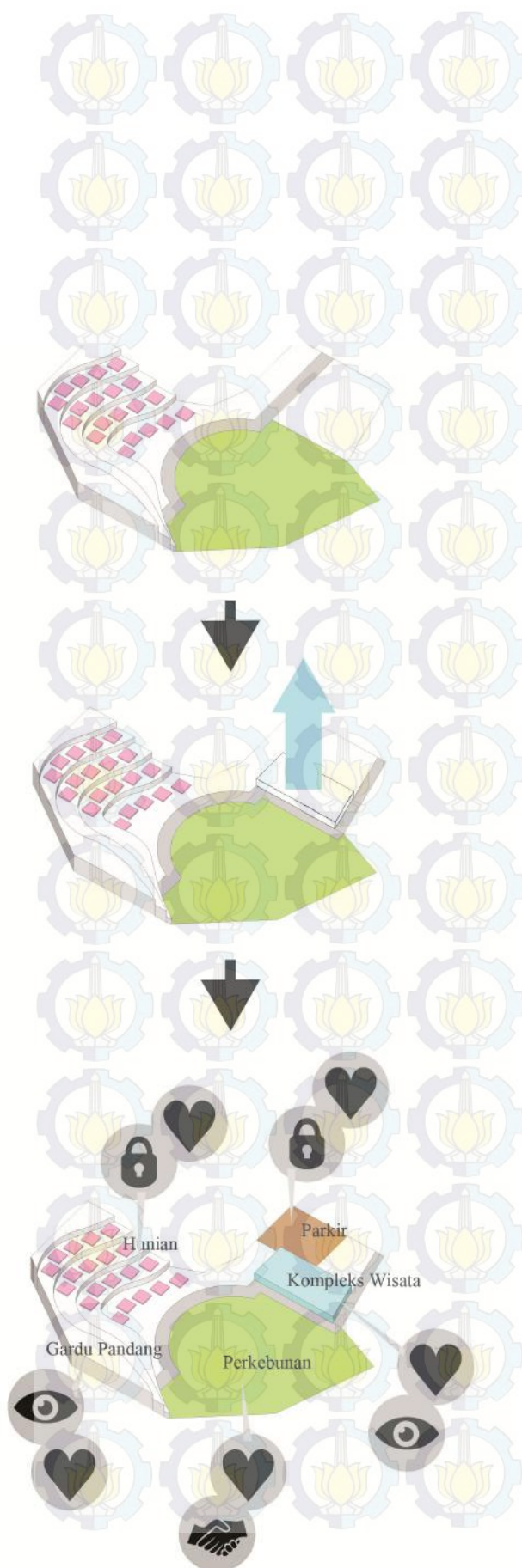
IV Eksplorasi Desain

Eksplorasi Tapak

Berdasarkan konsep tapak yang telah dibahas sebelumnya, maka didapatkan desain tapak seperti berikut.



Gambar 4.1 Eksplorasi Tapak



Bagian tanah di urug pada bagian tengah lahan, dimana akan dijadikan area kompleks wisata.

Dengan demikian, bagian ini akan menarik perhatian jika dilihat dari pintu masuk. Sehingga setelah memarkirkan kendaraan mereka, pengunjung akan merasa tertarik untuk masuk dan mencari tahu apa yang ada di dalam desa wisata ini.

Menempatkan bangunan sesuai dengan sense yang telah ditentukan dari masing-masing kegiatan.

Keterangan sense



Fasilitas yang baik dan nyaman.



Fasilitas dengan pemandangan atau visual yang indah dan menarik



Fasilitas yang membutuhkan interaksi sosial antar individu.



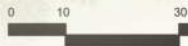
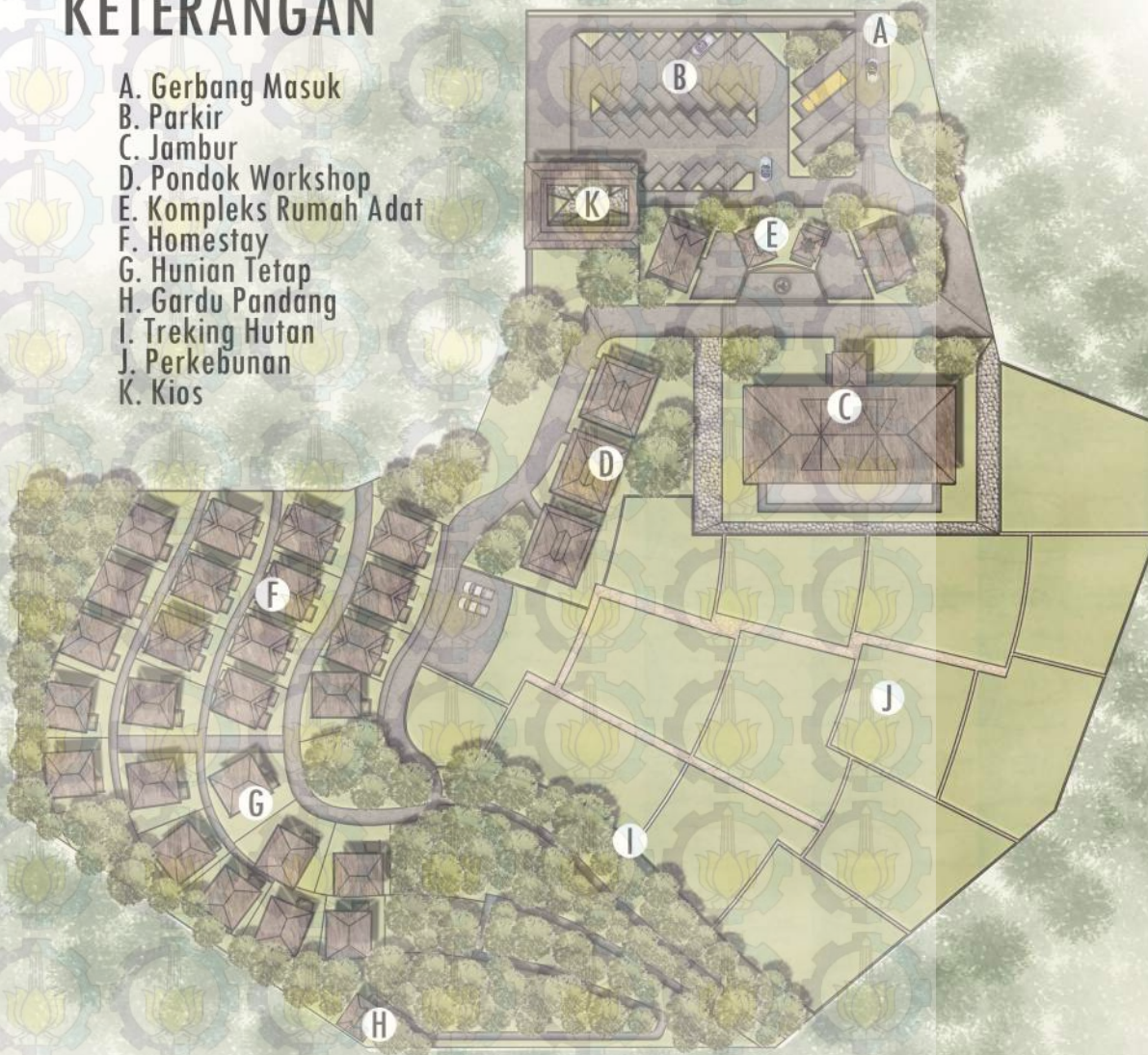
Fasilitas yang aman dengan privasi yang terjaga dengan baik.



SITE PLAN

KETERANGAN

- A. Gerbang Masuk
- B. Parkir
- C. Jambur
- D. Pondok Workshop
- E. Kompleks Rumah Adat
- F. Homestay
- G. Hunian Tetap
- H. Gardu Pandang
- I. Treking Hutan
- J. Perkebunan
- K. Kios



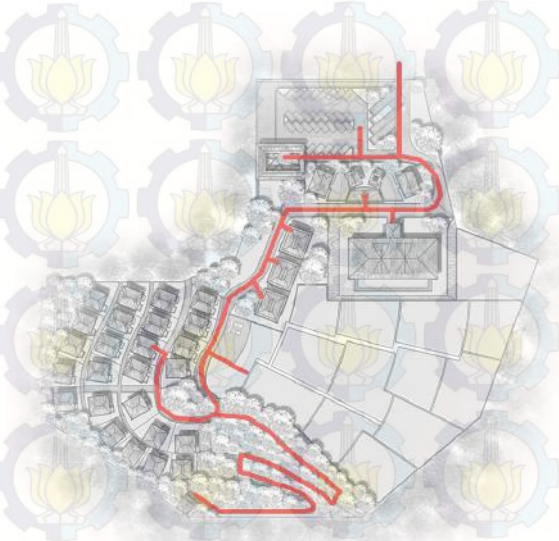
Sirkulasi pada tapak dengan sirkulasi linear, dimana terdapat satu jalur utaman yang melewati lahan. Jalur tersebut kemudian bercabang menuju tempat-tempat pada lahan.

Setelah memasuki gerbang masuk lahan, pengunjung akan langsung menemui parkir mobil. Dengan demikian, sirkulasi mobil tidak akan masuk ke dalam dan mengganggu sirkulasi pengunjung maupun penduduk setempat. Kecuali untuk mobil yang bertugas untuk mengambil hasil pertanian, dapat masuk ke dalam. Namun hal ini hanya akan terjadi pada periode tertentu sehingga tidak akan mempengaruhi kegiatan sehari-hari.

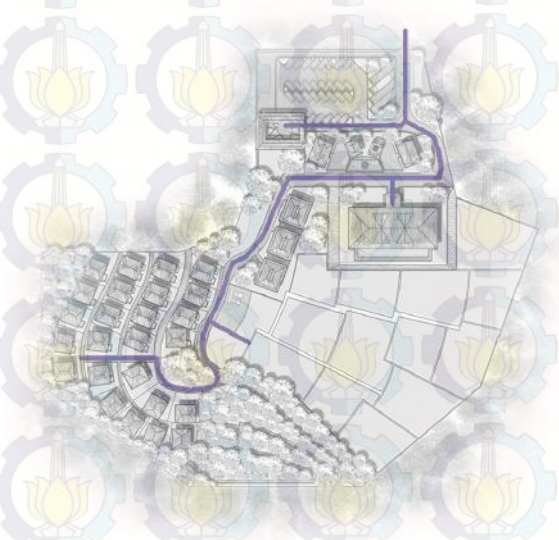
Sedangkan untuk sirkulasi penduduk dan wisatawa, hampir sama sirkulasi yang dilalui. Namun bagi para wisatawan, sirkulasi yang dilalui akan berbeda terkait rangkaian aktivitas yang akan dilakukan oleh wisatawan tersebut.

Dengan mengelompokkan fasilitas wisata di bagian depan lahan, maka sirkulasi wisatawan (orang asing) akan terfokus pada satu titik dan privasi dari penduduk setempat akan tetap terjaga.

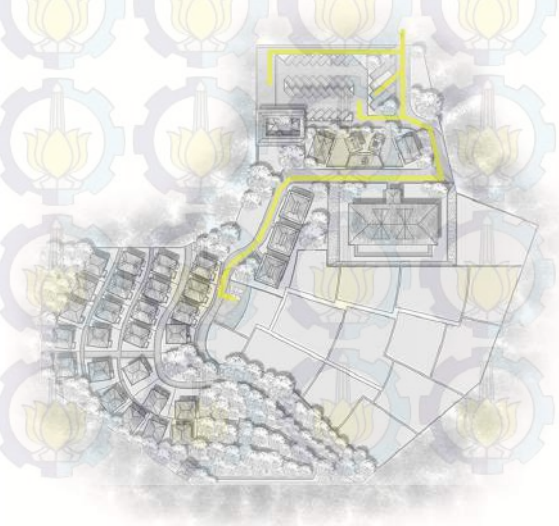
Sirkulasi Wisatawan



Sirkulasi Penduduk

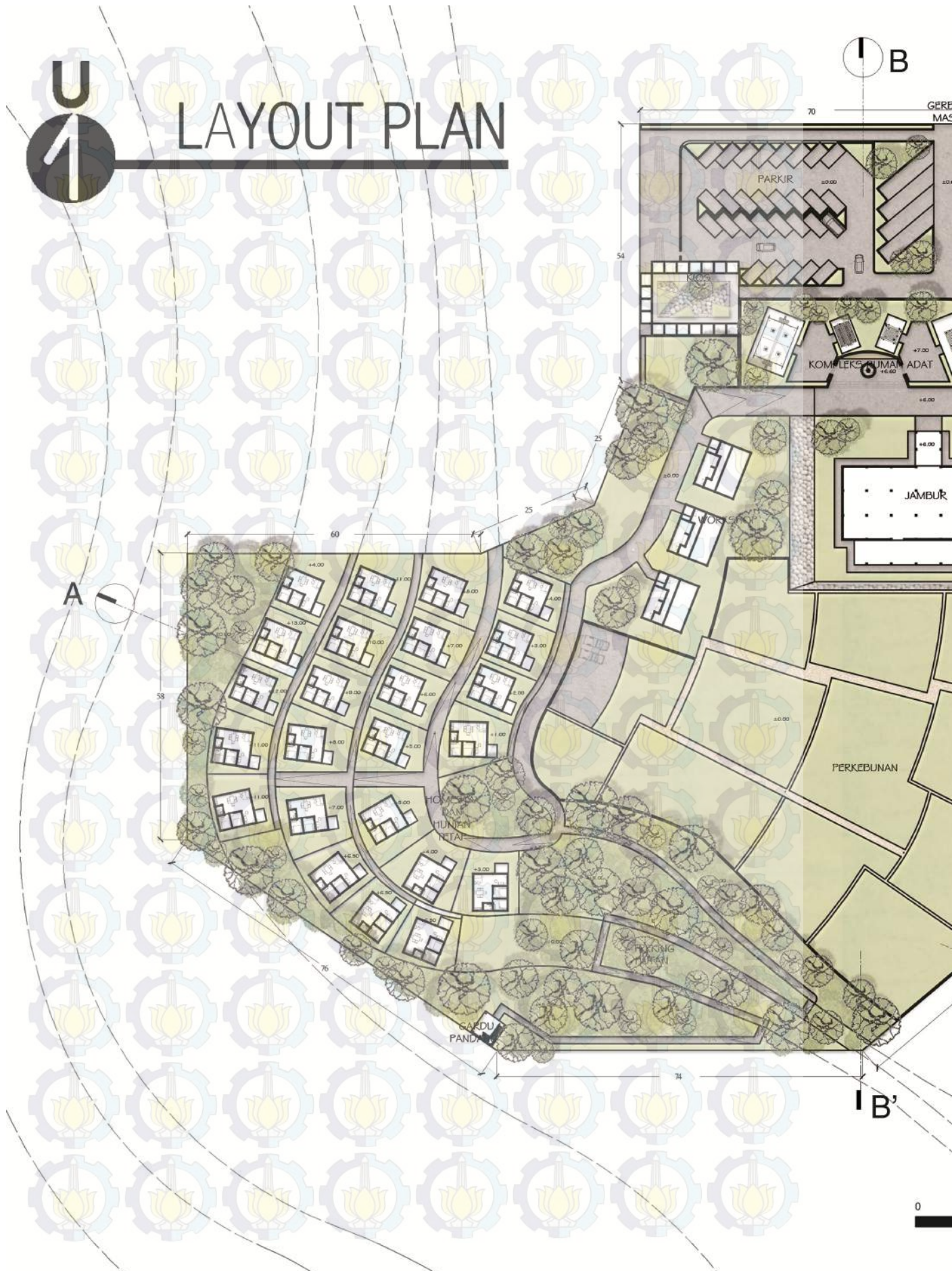


Sirkulasi Kendaraan





LAYOUT PLAN





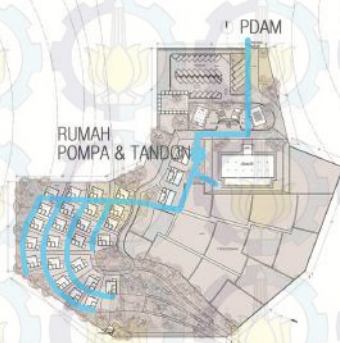
RENCANA ALIRAN LISTRIK



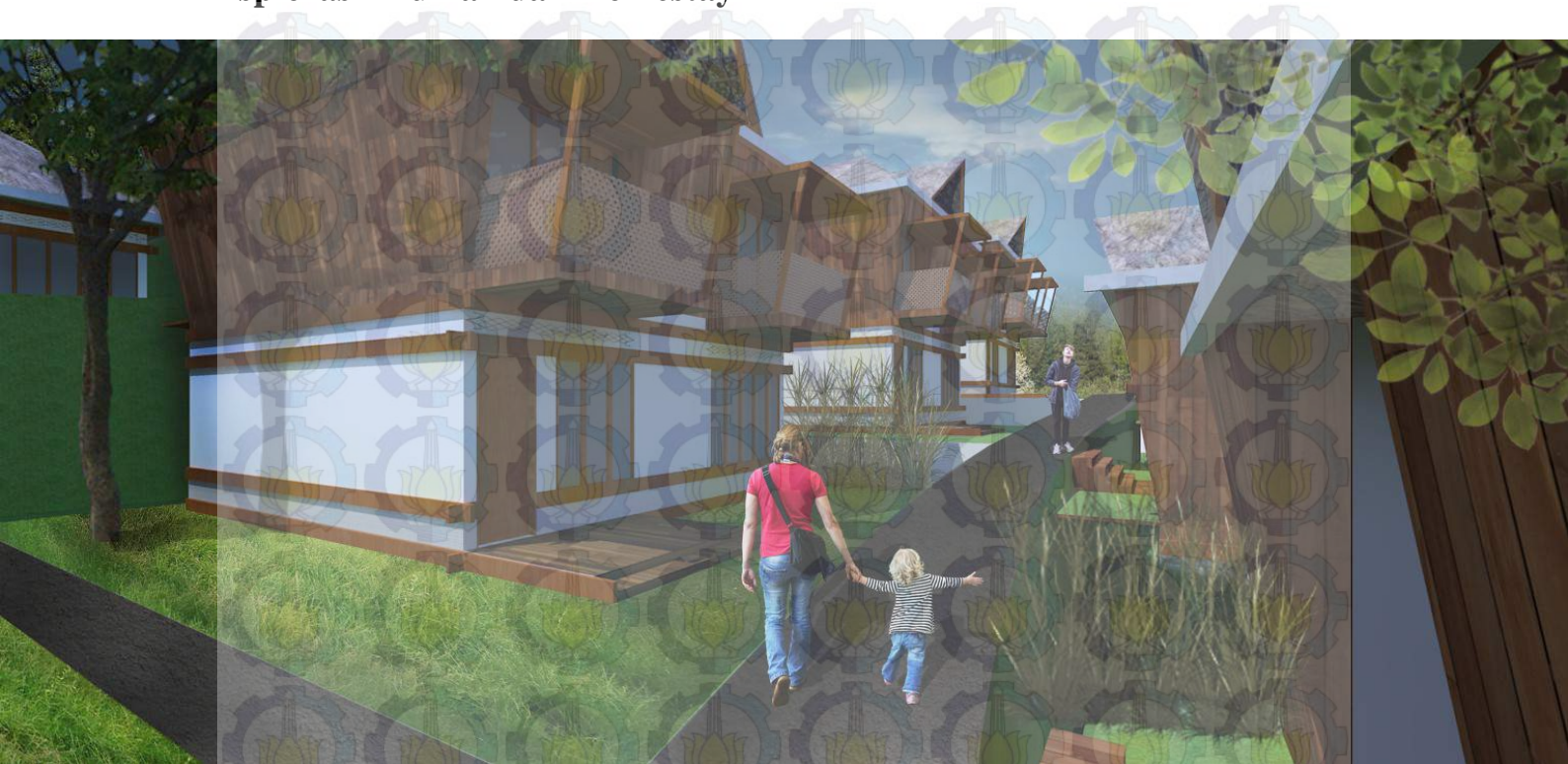
RENCANA ALIRAN AIR KOTOR



RENCANA ALIRAN AIR BERSIH



Eksplorasi Hunian dan Homestay



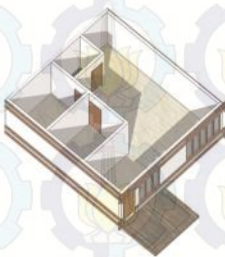
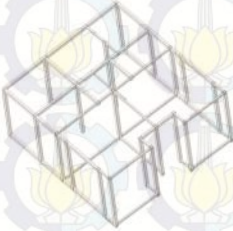
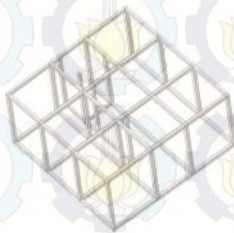
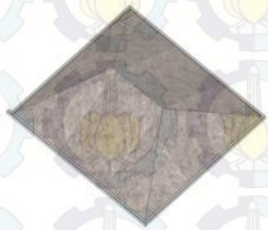
Gambar 4.2 Suasana Hunian dan Homestay



Pada bangunan hunian dan homestay ini menggunakan material-material lokal, seperti ijuk pada atap, kayu pada kulit bangunan homestay. Dan juga material pabrikan seperti bata untuk menyusun bentukan dinding bangunan.

HUNIAN TETAP

HUNIAN TETAP+HOMESTAY



Ruang tamu yang luas dan tidak bersekat dengan ruang keluarga dan ruang makan, sehingga saat dibutuhkan ruang luas, ruang ini dapat dipergunakan.

Menggunakan material lokal, bahan ijuk sebagai atap.

Menggunakan struktur kolom dan balok.

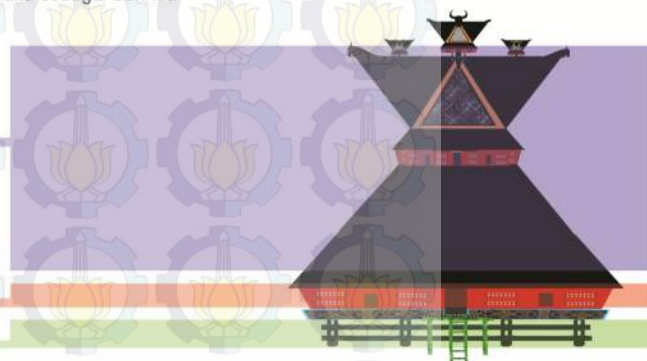
Menggunakan skin kayu pada lantai 2 (homestay)

Bentukan bangunan diambil dari bentukan rumah adat Siwaluh Jabu, yaitu sebagai berikut:

Bagian atap, mengikuti adanya bentukan segitiga pada atap rumah.

Bagian badan rumah, dibuat kulit bangunan dari material kayu yang disusun miring.

Bagian kaki rumah diibaratkan dengan penggunaan batang kayu yang seakan-akan menjadi seperti rumah panggung)







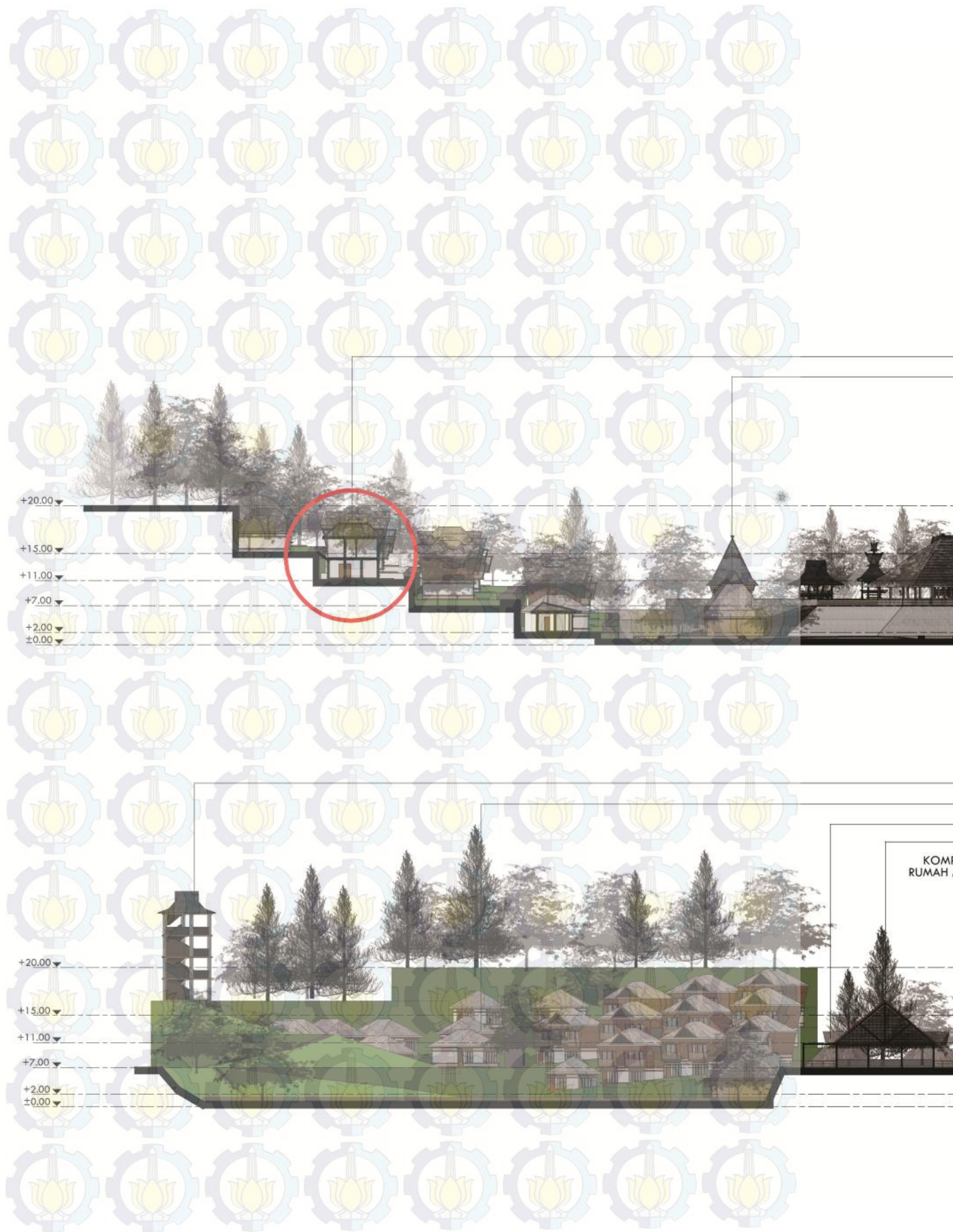
TAMPAK TIMUR

SKALA 1:500



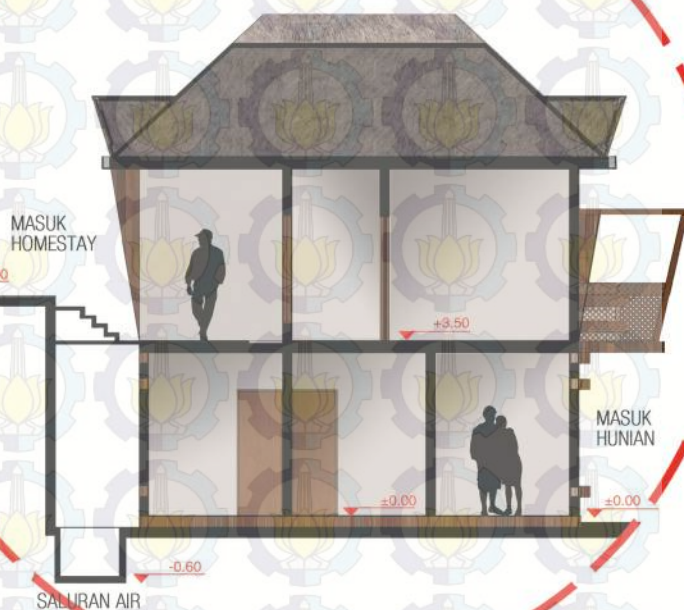
TAMPAK UTARA

SKALA 1:500



1 DETAIL

- HUNIAN TETAP DAN HOMESTAY
- PONDOK WORKSHOP
- JAMBUR

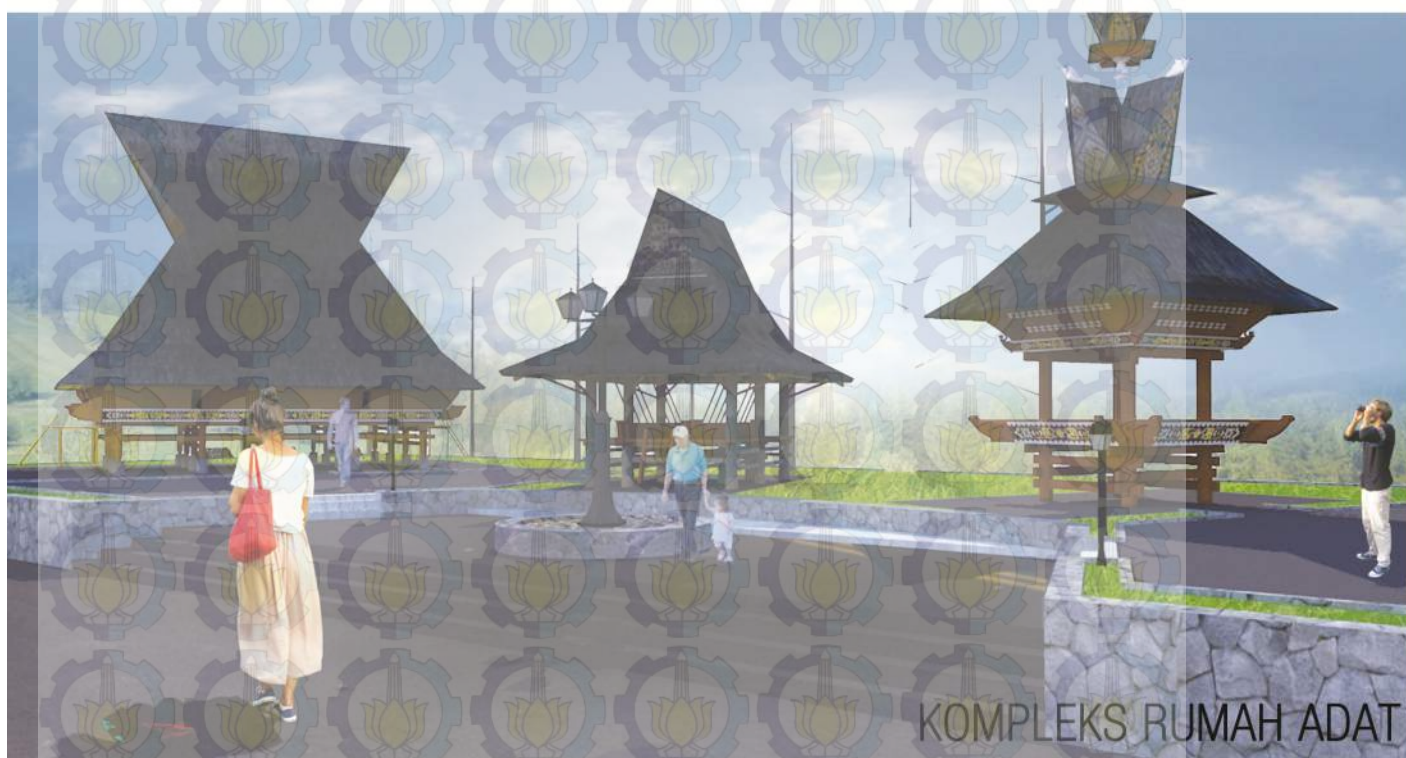


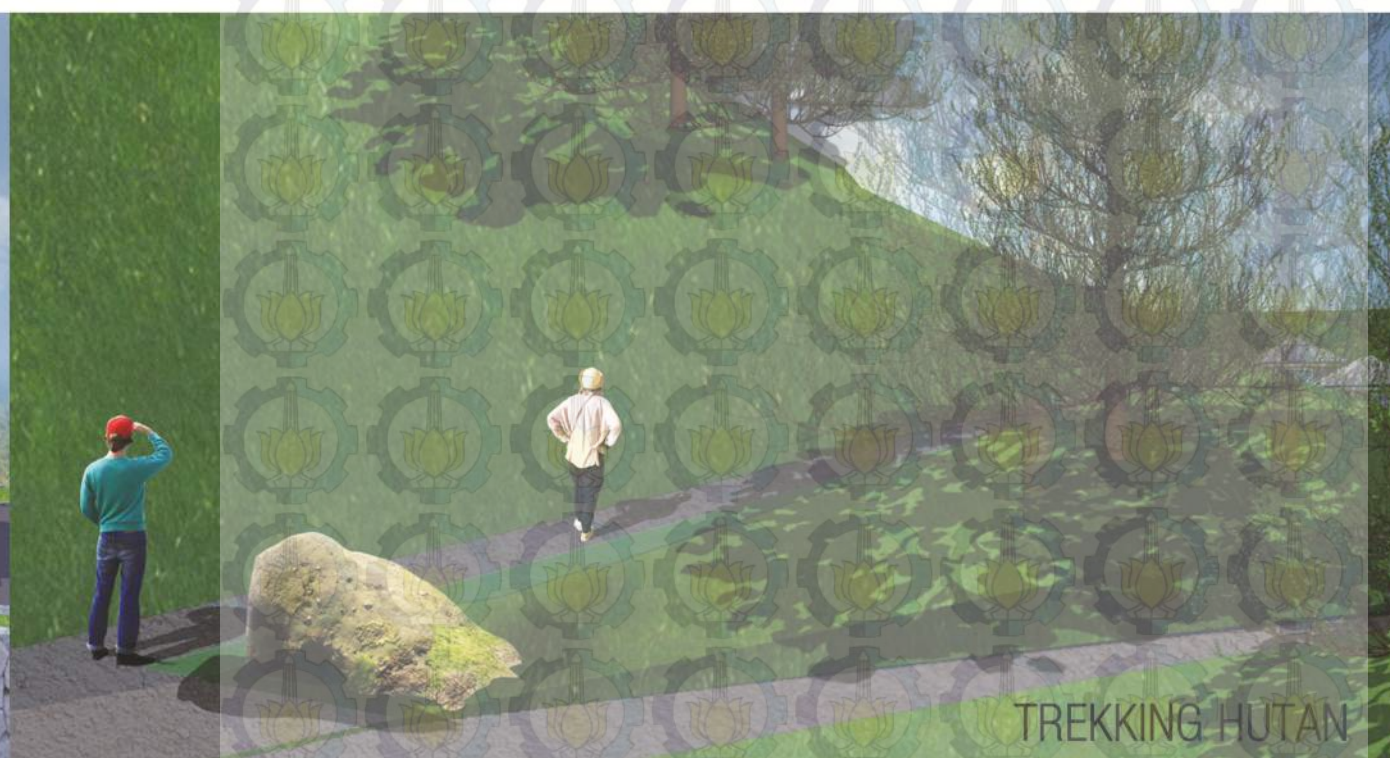
1 POTONGAN A-A'

- GARDU PANDANG
- HUNIAN TETAP DAN HOMESTAY
- PONDOK WORKSHOP
- JAMBUR



1 POTONGAN B-B'





Gambar 4.3 Suasana Kuta Aliagara : Desa Wisata

KESIMPULAN

Kuta Aliagara : Desa Wisata merupakan desa relokasi bagi para penduduk yang desanya rusak dan tidak dapat ditinggali lagi akibat erupsi Gunung Sinabung yang terus-menerus hingga saat ini.

Selain sebagai desa relokasi, desa ini juga dijadikan sebagai desa wisata, karena adanya potensi-potensi alam dan budaya yang dapat dipamerkan kepada masyarakat lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurokawa, Kisho. “*Intercultural Architecture: The Philosophy of. Symbiosis* . Academy Editions,” (1991).
- Simon, Swaffield, *Theory in Landscape Architecture (A Reader)*. (2004) 57-58.

BIOGRAFI



Nama : Die Tia Begin
Tempat / Tanggal Lahir : Jakarta / 07 Pebruari 1993
Agama : Kristen
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Taman Tytyan Indah Blok L2/8,
Bekasi
Alamat Surabaya : Keputih Tegal Timur 3C/8,
Surabaya
Telepon : 087884963375
Email : dietiabegin@gmail.com

Pendidikan Formal :

1997–1999 / TKK Triana II Bekasi

1999–2005 / SDK Triana II Bekasi

2005–2008 / SMP Marsudirini Bekasi

2008–2011 / SMA Marsudirini Bekasi

2011–2015 / S1 Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Pengalaman Organisasi :

- *Organizing Committee* – Pengkaderan Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS 2012/2013.
- *Steering Committee* – ArchProject Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS 2013/2014.
- *Instructor Committee* – Pengkaderan Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS 2014/2015.
- Berbagai macam kepanitiaan kegiatan Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS. [2012/2013 , 2013/2014]